



TUGAS AKHIR - RA.141581

KAMPUNG WISATA ADAT BATAK TOBA

AYUBBI OENTORO
0811134000018

Dosen Pembimbing
Dr. Ir. V Totok Noerwasito, MT

Departemen Arsitektur
Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2018



TUGAS AKHIR - RA.141581

KAMPUNG WISATA ADAT BATAK TOBA

AYUBBI OENTORO
08111340000018

Dosen Pembimbing
Dr. Ir. V Totok Noerwasito, MT

Departemen Arsitektur
Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2018

LEMBAR PENGESAHAN

KAMPUNG WISATA ADAT BATAK TOBA



Disusun oleh :

AYUBBI OENTORO

NRP : 08111340000018

Telah dipertahankan dan diterima
oleh Tim penguji Tugas Akhir RA.141581
Departemen Arsitektur FADP-ITS pada tanggal 05 Juli 2018
Nilai : AB

Mengetahui

Pembimbing

Dr. Ir. V. Totok Noerwasito, MT

NIP. 19551201 198103 1 003

Kaprodi Sarjana

Defry Agatha Ardianta, ST., MT.

NIP. 198008252006041004



Kepala Departemen Arsitektur FADP ITS

Ir. I Gusti Ngurah Antaryama, Ph.D.

NIP. 196804251992101001

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

N a m a : Ayubbi Oentoro

N R P : 08111340000018

Judul Tugas AKhir : Kampung Wisata Adat Batak Toba

Periode : Semester Gasal/Genap Tahun 2017/2018

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang saya buat adalah hasil karya saya sendiri dan benar-benar dikerjakan sendiri (asli/orisinil), bukan merupakan hasil jiplakan dari karya orang lain. Apabila saya melakukan penjiplakan terhadap karya mahasiswa/orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik yang akan dijatuhkan oleh pihak Departemen Arsitektur FADP - ITS.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan kesadaran yang penuh dan akan digunakan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan Tugas Akhir RA.141581

Surabaya, 28 Juni 2018

Ayubbi Oentoro

NRP. 08111340000018

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas selesainya penyusunan laporan dengan judul “Kampung Wisata Adat Batak Toba” pada mata kuliah Tugas Akhir di Departemen Arsitektur ITS tahun ajaran 2017-2018 ini.

Penyusunan proposal ini diajukan oleh penulis dalam rangka memenuhi persyaratan akademis pada mata kuliah Proposal Tugas Akhir pada tahun ajaran 2017-2018, program studi S-1 (Strata Satu) untuk Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya. Tulisan ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan dukungan dari banyak pihak yang terlibat langsung maupun tidak terlibat langsung, untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Defry Agatha Ardianta, ST, MT selaku dosen pembimbing koordinator I mata kuliah Proposal Arsitektur.
2. Bapak Dr. Ir. V. Totok Noerwasito, MT selaku dosen pembimbing.
3. Seluruh teman, rekan yang telah membantu memberikan bahan referensi, dukungan yang sangat berarti dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini.
4. Kedua orang tua dan keluarga saya yang selalu memberikan motivasi dan semangat untuk menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.

Semoga hasil dari laporan tugas akhir ini dapat berguna dan bermanfaat bagi yang membacanya. Sangat disadari bahwa dalam penyusunan proposal ini masih banyak kekurangan, sehingga kritik dan saran sangat diterima untuk penyempurnaan tulisan ini.

Surabaya, Juli 2018

Penulis

ABSTRAK

Kampung Wisata Adat Batak Toba

Oleh

Ayubbi Oentoro

NRP : 08111340000018

Indonesia merupakan negara yang memiliki seni dan budaya yang sangat kaya, Indonesia memiliki suku bangsa 1.340 menurut sensus BPS tahun 2010. Indonesia memiliki 35 provinsi dimana setiap provinsi memiliki seni dan budayanya masing-masing. Faktor seni dan budaya memberikan efek dalam kehidupan sosial dan perilaku setiap daerah serta mempengaruhi dalam segi arsitektural (rumah adat). Setiap rumah adat masing-masing daerah memiliki keberagaman dan fungsi masing-masing sesuai dengan kebutuhan kehidupannya sehari-hari.

Di era perkembangan zaman yang semakin maju kita sebagai warga negara Indonesia seakan-akan kita lupa dengan seni dan budaya yang kita miliki. Bahkan dalam dunia arsitektur. Arsitektur Nusantara lebih dikenal dengan bangunan primitif bagi manusia *modern*. Dengan adanya perbedaan primitif dan *modern* maka arsitektur Nusantara semakin tidak terlihat keberadaannya, dan teknologi arsitekturalnya akan semakin hilang ilmunya. Seharusnya kita, warga negara Indonesia bangga dengan seni dan budaya kita yang sangat kaya dengan memperkenalkan seni dan budaya kita di era perkembangan zaman modern ini.

Berdasarkan dari berbagai permasalahan di atas antara mengkinikan dan primitif munculah sebuah ide respon mengkombinasikan kedua jenis bangunan tersebut. Kampung Wisata Adat Batak Toba akan menghadirkan kampung asli Batak Toba dengan bangunan primitif dan bangunan yang mengkinikan arsitektur Nusantara sesuai dengan kebutuhan manusia modern sekarang, dan tidak lupa tetap menghadirkan bangunan asli Batak Toba (Ruma Bolon) sebagai tempat tinggal dan rumah penduduk sekitar.

Kata Kunci : Kombinasi teknologi, Kampung wisata, Batak Toba, amnesia, pelestarian.

ABSTRACT

KAMPUNG WISATA ADAT BATAK TOBA

By

Ayubbi Oentoro

NRP : 08111340000018

Indonesia is a country with a very rich variety of art and culture, which consists of 1.340 ethnic groups according to the BPS sensus in 2010. Indonesia has 35 province has its own art and culture. These art and culture are the main factors that have a great effect in social life and behavior of eacg region, including in terms of architecture (traditional house). Each traditional house of each region is diverse one another and has its own function in accordance with each tribe necessity of everyday life.

In this era, we as the citizens of Indonesia seemed to forget the art and culture that we have. Even in the world of architecture, Arsitektur Nusantara became invisible and the architectural technology knowledge can be lost. We, Indonesian citizens, should take pride in our art and culture richness by introducing our art and culture in this era of modern times.

Based on the problems above, between modern and primitive, an idea emerges to respond the issue by combining contemporary architecture with Arsitektur Nusantara. Kampung Wisata Adat Batak Toba will present the original Batak Toba village with primitive buildings according to the needs of modern man today. While presenting the original building of Batak Toba (Ruma Bolon) as the residence and home of local people.

The existence of this traditional Kampung Wisata Adat Batak Toba is expected to eliminate the gap mindset between the contemporary architecture and Arsitektur Nusantara. With this village, modern technology and primitive technology wil be combined and made into a harmonious unity of building.

Key Words : current development, Kampung Wisata Adat Batak Toba, modern technology and primitive technology wil be combined

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	3
1.2 Isu dan Konteks Desain.....	6
1.3 Permasalahan dan Kriteria Desain.....	7
BAB 2 PROGRAM DESAIN	
2.1 Rekapitulasi Program Ruang.....	8
2.2 Deskripsi Tapak.....	11
BAB 3 PENDEKATAN DAN METODA DESAIN	
3.1 Pendekatan Desain.....	8
3.2 Metoda Desain.....	19
BAB 4 KONSEP DESAIN	
4.1 Eksplorasi Formal	21
4.2 Eksplorasi Teknis.....	25
BAB 5 DESAIN	
5.1 Eksplorasi Formal	30
5.2 Eksplorasi Teknis.....	34
BAB 6 KESIMPULAN.....	35

DAFTAR PUSTAKA	38
----------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Terbakarnya rumah adat.....	2
Gambar 1.2	Gereja Puh Sarang.....	3
Gambar 2.1	Lokasi lahan.....	9
Gambar 2.2	Lokasi sekitar lahan.....	10
Gambar 2.3	Lokasi sekitar lahan.....	11
Gambar 2.4	Rumah Batak Toba.....	12
Gambar 2.5	Macam-macam bentuk pola kota.....	13
Gambar 2.6	Penduduk sekitar.....	13
Gambar 2.7	Lokasi lahan sebelum kebakaran.....	14
Gambar 3.1	Ilustrasi perkampungan wisata.....	17
Gambar 4.1	Bentuk bangunan tradisional dan modern.....	19
Gambar 4.2	Bentuk bangunan tradisional dan modern.....	19
Gambar 4.3	Pola kampung asli dan desain kampung wisata.....	20
Gambar 4.4	Pola kampung Batak Toba.....	21
Gambar 4.5	Pola sirkulasi inap.....	22
Gambar 4.6	Pola sirkulasi tidak inap.....	22
Gambar 4.7	Pola sirkulasi penduduk.....	23
Gambar 4.8	Struktur atap.....	24
Gambar 4.9	Struktur badan.....	24
Gambar 4.10	Struktur atap.....	25
Gambar 4.11	Struktur badan.....	25
Gambar 4.12	Kayu pinasa.....	26
Gambar 4.13	Kayu poki.....	26
Gambar 4.14	Kayu ulin.....	27
Gambar 4.15	Rumah modern.....	27
Gambar 5.1	Layout.....	28
Gambar 5.2	Eksplorasi teknis.....	33

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 : Kebutuhan Ruang.....	8
Tabel 2.2 : Rekapitulasi Ruang.....	9

BAB 1

ISU DAN OBJEK ARSITEKTURAL

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang kaya akan seni dan budaya. Seni dan budaya mempengaruhi dalam kehidupan sosial, kebiasaan, cara berpakaian, dan berpengaruh ke nilai arsitekturalnya. Setiap daerah di Indonesia memiliki sifat tersebut dengan cara merespon yang berbeda-beda sesuai dengan kondisi yang mereka miliki. Kita sebagai generasi penerus seperti tidak tahu menahu tentang semua kekayaan itu, karena perbedaan zaman yang semakin maju. Perkembangan zaman menyeret kita ke arus yang serba instan dan seakan-akan membuat budaya baru, perkembangan zaman mempengaruhi dalam segi aspek kehidupan sosial, kebiasaan, cara berpakaian, dan ke nilai arsitekturalnya. Perkembangan zaman dipengaruhi oleh budaya luar yang berhasil mempengaruhi semua aspek tadi di Indonesia.

Pengaruhnya budaya barat dan perkembangan zaman saat ini semakin lupa tentang pengetahuan tentang berarsitektur salah satunya. Arsitektur kita lebih dikenal dengan arsitektur primitif, karena tidak bisa mengikuti zaman bagi orang kota. Ada beberapa faktor yang menyebabkan kenapa kita seperti tidak berpengetahuan tentang arsitektur Nusantara, yaitu :

- Zaman nenek moyang kita masih belum ada budaya menulis sehingga tidak adanya data atau tulisan yang menjelaskan tentang budaya kita. Dengan tidak adanya budaya tulisan seakan-akan mata kita buta dan lupa dengan warisan nenek moyang. Budaya lisan akan hilang termakan zaman.
- Arsitektur Nusantara lebih dikenal dengan arsitektur primitif dibandingka arsitektur yang terkini.
- Arsitektur Nusantara lebih dikenal dengan arsitektur primitif tidak mengikuti zaman.
- Tidak semua sekolah arsitektur membahas lebih dalam tentang ilmu arsitektur Nusantara.

Faktor di atas sangat mempengaruhi nasib arsitektur Nusantara kedepannya. Salah satunya pada saat pembangunan Ruma Adat Batak Toba yang berada didesa jangga Dolok, Toba Samosir, Sumatra Utara. Kebakarnya rumah adat Batak Toba yang terjadi pada Sabtu, 02 Januari 2016 (gambar.1) lalu menyisakan luka dan kenangan yang mendalam bagi warga setempat.

Pembangunan kembali rumah adat Batak Toba untuk melestarikan hasil karya nenek moyang kembali dilaksanakan agar tidak punahnya rumah adat Batak Toba. Tetapi, saat proses pembangunan rumah adat Batak Toba ini kita seperti meraba-raba dan saling belajar untuk membuat rumah sesuai dengan aslinya. Jika tidak adanya pendidikan dan penelitian tentang rumah ini yang pada akhirnya akan di tulis dalam bentuk buku, arsitektur Nusantara akan punah termakan zaman.



Gambar 1.1 : Terbakarnya rumah adat Batak Toba.

Sumber : nasional.tempo.co

Dibangunnya kembali rumah adat Batak Toba dengan dijadikannya desa wisata memiliki peluang melestarikan, memperkenalkan, dan belajar Arsitektur Nusantara . Dengan adanya desa wisata bisa membantu warga Jangga Dolok untuk mendapatkan penghasilan ekonomi dan wawasan tentang dunia luar, dengan adanya timbul sosialisasi antara wisatawan dan warga Jangga Dolok. Dengan dijadikannya kampung wisata adat akan timbul ketertarikan dari warga Indonesia untuk datang, belajar, dan memperdalam ilmu tentang arsitektur Nusantara beserta budayanya.

Pembangunan desa wisata adat ini akan mengangkat nilai-nilai dan unsur-unsur asli rumah adat Batak Toba dan mengambil nilai-nilai dan aspek-aspek bangunan mengkininya. Dengan adanya unsur modern yang di transformasikan dan dimodifikasi antara gagasan modern dengan gagasan arsitektur klasik untuk mencapai suatu karya arsitektur yang berciri Nusantara disini, Arsitektur Nusantara dapat di globalkan (memodernkan arsitektur Indonesia). Seperti salah satu contoh dari pengkombinasian ini dapat dilihat pada karya Gereja Puhsarang karya McLaine Pont.

Gereja Puhsarang yang berlokasi di Kediri, Jawa Timur, dibuat oleh Henri Maclaine Pont, dimana studi kasus ini memberikan ilustrasi bagaimana sebuah gereja dikembangkan dengan ide yang baik dari seorang Arsitek yang dengan usahanya untuk merevitalisasi sebuah pemikiran lokal (intelegensi) dan kemudian di transformasikan ke sebuah bentuk baru (bentuk modern), namun masih berpegang pada paradigma lokal. Gereja Puh Sarang di Kediri berbeda dengan gereja-gereja lain yang didirikan di Jawa (pada saat itu) dimana beberapa gereja memiliki arsitektur dan design interior yang berkiblat ke Eropa. Selain menggunakan potensi lokal, Gereja Puh Sarang juga menggunakan produk yang dapat dipertahankan, dimana Henri Maclaine Pont menggunakan paradigma natural dan menjadikannya sebagai elemen utama untuk desain dan pengembangannya. Tujuan dari penulisan ini adalah untuk menunjukkan bahwa telah adanya produk arsitektur dan desain interior yang menggunakan paradigma lokal dalam konsep dan desain yang diterapkan pada penggunaan bahan bangunan serta teknologi baru sebagai sebuah revitalisasi dan transformasi dalam karya-karya arsitektur dan interior desain secara keseluruhan.



Gambar 1.1.2 Gereja PuhSarang

Sumber : Google.co.id

Agar dapat terciptanya Arsitektur Nusantara yang dikombinasikan dengan arsitektur modern perlunya pengetahuan atas aspek-aspek yang mempengaruhi bangunan tersebut, dengan mencari tahu nilai-nilai yang terdapat pada arsitektur Nusantara dan tidak menghilangkan nilai-nilai keasliannya dan tetap memasukan unsur-unsur bangunan modern. Dengan adanya

pengkombinasian Arsitektur Nusantara dan bangunan mengkin Arsitektur Nusantara bisa lestari dan lebih dikenal dunia Internasional.

1.2 Isu

“AMNESIA atau LUPA DIRI”

Amnesia atau hilang ingatan adalah gangguan yang menyebabkan seseorang tidak bisa mengingat informasi, pengalaman, atau kejadian yang pernah di alami. Amnesia terjadi karena adanya penyakit dan faktor-faktor yang alami (modernisasi) sehingga menyebabkan kita lupa tentang kejadian masa lalu (Nusantara) . Lupa diri, kejadian yang disengaja dan kita menutup diri dan melupakan kejadian-kejadian masa lalu. Apakah kita amnesia dengan arsitektur Nusantara, atautkah lupa diri dengan arsitektur Nusantara karena faktor alami (perkembangan zaman)?

Banyak dari kita yang memandang sebelah mata terhadap arsitektur tradisional dan arsitektur Nusantara. Bahkan pembelajaran di sekolah arsitektur, arsitektur Nusantara hanya sebagai pelengkap atas formalitas kita sekolah Indonesia atau sebagai pilihan. Padahal arsitektur Nusantara merupakan arsitek yang berada di Indonesia. Bagaimana kita bisa mendapatkan banyak pengetahuan jika arsitektur Nusantara hanya sebagai pelengkap dari mata pelajaran setiap sekolah? Apakah kita harus lupa dengan arsitektur Nusantara dan mengkiblatkan diri kebarat (eropa)?

Arsitektur Nusantara memiliki arsitektur yang tersendiri, dan berbeda dari arsitektur Eropa. Faktor iklim, geografi, dan budaya merupakan inti perbedaan antara arsitektur Nusantara dan arsitektur Eropa.

Bagaimana menciptakan arsitektur yang bisa memberikan pengetahuan akan arsitektur Nusantara?

Menjadikan dusun Lumban Binanga “Kampung Wisata” yang masih mempertahankan seni dan Budaya asli Batak Toba.

1.3 Usulan Objek Rancang

Berangkat dari permasalahan diatas, antara lupa atau tidaknya dengan arsitektur Nusantara yang dipengaruhi oleh perkembangan jaman, munculah sebuah ide respon mendesain Kampung Wisata Adat Batak Toba. Mendesain dengan wujud kampung asli Batak Toba dengan tempat tinggal untuk para tamu wisatawan, dengan teknologi bangunan tradisional dan dengan teknologi arsitektur mengkini.

Kampung ini diharapkan dapat mengingatkan kita kembali dengan arsitektur Nusantara yang sudah lama dibangun nenek moyang kita, dan dibawa ke era zaman sekarang agar menghindari kepunahannya.

1.4 Permasalahan Rancang

Dari latar belakang yang telah dijabarkan diatas permasalahan dari rancangan adalah : bagaimana membangun kampung dan rumah adat sesuai dengan keasliannya, selain itu bagaimana memadukan arsitektur Nusantara dan arsitektur *modern* agar harmonis.

1.5 Kriteria Rancang

Dengan mendefinisikan permasalahan desain diatas maka untuk menjawabnya, kriteria rancang objek arsitektural adalah sebagai berikut:

- Membuat kampung wisata adat Batak Toba sesuai dengan keasliannya, dari segi kebutuhan dan kebiasaan penduduk sekitar, dan rumah adatnya.
- Mengkombinasikan antara kebutuhan manusia *modern* dengan bangunan.
- Objek arsitektural yang dapat mencakup kebutuhan rekreasi dan edukasi.

(halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB 2

PROGRAM DESAIN

2.1 Kajian Objek Arsitektural

2.1.1 Analisa Fungsi

Dalam objek rancangan ini, terdapat beberapa fungsi yang dapat mencakup kebutuhan rekreasi dan edukasi bagi para pengunjungnya, dan mempertahankan kampung asli Batak Toba bagi para penduduk sekitar. Beberapa fungsi yang akan diwadahi adalah sebagai berikut :

1. Sebagai tempat untuk mempelajari arsitektur Batak Toba dengan menampilkan struktur, konstruksi, dan estetika bentuk bangunan yang sesuai dengan keasliannya.
2. Sebagai tempat tinggal agar para pengunjung, bisa merasakan tinggal di kampung Batak Toba dengan tempat tinggal tradisional atau tempat tinggal bangunan nusantara *modern*.
3. Sebagai wadah untuk bersosialisasi antara penduduk asli Batak Toba dengan orang-orang baru.

A. Fungsi Primer

Fungsi utama dari mendesain kampung wisata adat Batak Toba ini adalah sebagai media untuk mengedukasi para pengunjung yang ingin lebih mengenal arsitektur Batak Toba dan mengingatkan kembali akan seni dan budaya Batak Toba, dengan beberapa fasilitas yang disediakan seperti :

1. Tempat tinggal untuk para wisatawan.

Tempat tinggal bagi para pengunjung dihadirkan dalam kampung ini untuk merasakan tinggal dengan teknologi zaman dahulu, yang diharapkan bisa digunakan atau dimodifikasi dalam kehidupan *modern* saat ini. Tempat tinggal untuk para wisatawan dibagi atas 2 model berdasarkan kebutuhannya, yaitu :

- a. Tempat tinggal tradisional, tempat tinggal ini difungsikan untuk para wisatawan yang ingin merasakan rumah adat sesuai dengan keasliannya.
- b. Tempat tinggal tradisional *modern*, tempat tinggal ini difungsikan untuk para wisatawan yang membutuhkan kebutuhan manusia *modern* pada saat ini.

B. Fungsi Sekunder

Fungsi sekunder dari objek rancangan ini adalah sebagai wadah yang dapat menampung aktivitas penduduk sekitar dan para wisatawan untuk dapat saling berinteraksi satu sama lain khususnya dalam seputar kehidupan asli penduduk, dan seni dan budaya Batak Toba, selain itu fungsi sekunder ini akan memberikan kebutuhan rekreasi untuk bersinggah kekampung ini. Diharapkan dengan adanya fungsi sekunder dapat mendukung aktivitas sosial antar penduduk sekitar dan para pengunjung. Berikut adalah beberapa fasilitas pendukung yang dihadirkan dalam rancangan ini :

1. Rumah penduduk

Rumah adat Bolon yang difungsikan sebagai rumah penduduk asli kampung Batak Toba yang paling ditonjolkan dalam kampung wisata ini. Rumah Bolon merupakan pusat untuk kebutuhan rekreasi yang akan ditonjolkan karena bentuk dan struktur bangunan menyesuaikan dengan keasliannya.

2. Pusat perbelanjaan

Pusat perbelanjaan ini akan difungsikan untuk membantu penduduk asli dalam menjual ciri khas Batak Toba seperti ulos, makanan sekitar, dan aksesoris lainnya. Pusat perbelanjaan memiliki manfaat tambahan untuk kebutuhan ekonomi penduduk sekitar.

3. Partungkoan

Merupakan tempat yang berada dibawah pohon beringin, zaman dulu tempat ini digunakan sebagai tempat istirahat penduduk sekitar setelah bekerja (berkebun, dan berternak) dan sebagai tempat untuk menjalin kebutuhan sosial agar terciptanya interaksi. Fasilitas ini di hadirkan untuk menjalin interaksi sosial antara penduduk sekitar dan para tamu.

C. Fungsi Penunjang

Adanya fasilitas-fasilitas yang terbagi menjadi unsur penunjang dalam rancangan kampung wisata bertujuan untuk memenuhi beberapa kebutuhan pengguna didalam bangunan stadion, antara lain :

1. Pakir
2. Toilet

3. Ruang etika

2.1.2 Analisa Kebutuhan Ruang

kebutuhan ruang dan luasannya dianalisa berdasarkan jenis masing-masing ruang yang dimana didalamnya terdapat beberapa pertimbangan utama untuk menentukan kebutuhan luas ruang.

Table 2.1 : Tabel Kebutuhan Ruang

PELAKU	JENIS KEGIATAN	KEBUTUHAN RUANG	SIFAT
Penduduk asli kampung	<ul style="list-style-type: none">- Berkebun- Berkumpul- Pesta Adat	<ul style="list-style-type: none">- Kebun- Partungkoan- Lapangan	<ul style="list-style-type: none">- Semi Private- Publik- Publik
Pengunjung menetap tinggal	<ul style="list-style-type: none">- Berkumpul- Istirahat- Membersihkan diri- Makan	<ul style="list-style-type: none">- Partungkoan- Tempat tinggal- Toilet- Ruang makan	<ul style="list-style-type: none">- Publik- Semi Private- Private- Private
Pengunjung tidak menetap tinggal	<ul style="list-style-type: none">- Melihat-lihat keaslian kampung dan rumah adatnya- Makan- Istirahat- Belanja	<ul style="list-style-type: none">- Kampung- Ruang makan- Partungkoan- Sopo	<ul style="list-style-type: none">- Publik- Publik- Publik- Publik

Service	- Mengontrol genset - Mengontrol listrik - Penyediaan air	- Ruang genset - Ruang kelistrikan - Toren air	- Service - Service - Service
----------------	---	--	-------------------------------------

Table 2.2: Rekapitulasi Ruang

No.	Nama Ruang	Luas (m2)
1.	Ruang tempat tinggal mengkini	527,56 m2
2.	Ruang tempat tinggal tradisional wisatawan dan penduduk	860,55 m2
3.	Ruang tempat jual beli aksesoris	108,8 m2
4.	Service	90,97 m2

2.2 Lokasi

2.2.1 Analisa Lokasi

a. Lokasi

Lokasi site yang saya pilih dalam perancangan ini berada di kawasan daerah pelestarian rumah adat Batak Toba yang hangus terbakar. Didalam kawasan ini terdapat jejak bekas rumah adat yang telah hangus terbakar, perkebunan warga, dan hutan.

Lokasi berada di Kecamatan Lumban Julu, desa Jangga Dolok, dusun Lumban Binanga, Sumatra Utara.



Gambar 2.2.1 : lokasi lahan

Sumber : Google.co.id

b. Sekitar lahan

Lumban Binanga adalah dusun dari desa Jangga Dolok dan Kecamatan dari Lumban Julu. Lumban Binanga didominasi area persawahan, perkebunan dan bukit yang mengitari daerah permukiman warga



Gambar 2.2 Lokasi sekitar lahan

Sumber : foto pribadi

c. Data Lokasi

- Luas lahan 5.500 m²
- Lahan didominasi lapangan dan perkebunan warga karena kebutuhan penduduk sekitar yang masih berkebun

d. Iklim

Lumban Binanga merupakan wilayah beriklim tropis basah dengan suhu rata-rata sesuai dengan pengalaman selama berada di Lumban Binanga yaitu sebesar 15° C (lima belas derajat celsius) pada pagi hari sekitar pukul 04.00 wib hingga 08.00 wib,

selanjutnya pada pukul 09.00 – siang hari suhu udara meningkat diatas 15° C sehubungan dengan mulai tingginya matahari sehingga dapat memberikan kehangatan bagi wilayah tersebut. Sedangkan pada malam hari mulai pukul 19.00 wib sampai dengan tengah malam, suhu menurun menjadi semakin dingin dengan perkiraan suhu 15° C atau bahkan kurang dari angka tersebut.

Iklim tropis basah yang dimiliki oleh Lumban Binanga tersebut berpengaruh kepada berbagai kegiatan yang ada di wilayah tersebut yaitu mata pencaharian. Bercocok tanam merupakan jenis mata pencaharian yang dominan di wilayah Lumban Binanga melalui iklim yang masi memungkinkan adanya pemanfaatan sinar matahari yang cukup, di dukung oleh jenis tanah basah yang memungkinkan aneka macam hasil bercocok tanam menjadi subur sehingga dapat menjadi sumber mata pencaharian bagi warga Lumban Binanga. Warga Lumban Binanga pun menjadikan hasil panen mereka menjadi suatu produk yang dijual maupun dinikmati sendiri untuk kebutuhan makan sehari-hari.



Gambar 2.3 : lokasi sekitar lahan

Sumber : foto pribadi

e. Pola Bangunan dan Wilayah

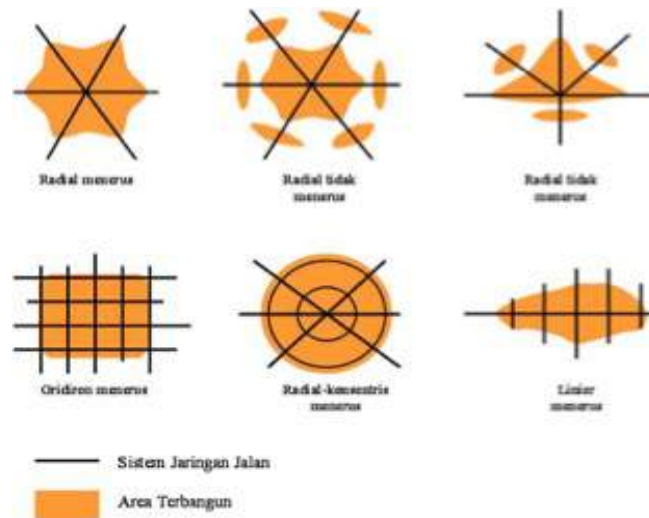
Desa Jangga Dolok memiliki Jangga Dolok memiliki warisan budaya yang sangat kental. Salah satu warisan budaya nya adalah Rumah Bolon, yang merupakan bangunan tradisional masyarakat adat Batak. Rumah Bolon terdiri dari Rumah Bolon suku Toba, Mandailing, Pakpak, dan Angkola. Dengan material utamanya adalah kayu dengan berbagai cara yang digunakan sebagai langkah akhir dari tahap finishing yaitu ukiran yang dilapisi cat yang berasal dari bahan-bahan alami dari lingkungan sekitar.



Gambar 2.4 : Rumah Batak Toba

Sumber : [google.co.id](https://www.google.co.id)

Pola wilayah berbentuk linear menerus atau dapat disebut pola tulang ikan. Dengan jalan raya yang membelah antara fungsi bangunan yang beraneka ragam seperti pemukiman, fasilitas Umum, area bercocok tanam, maupun pemakaman yang tak sedikit juga di buat berkonsep seperti taman pemakaman milik suatu keluarga tertentu.



Gambar 2.5 : Macam-macam bentuk pola kota

Sumber : google.com

f. Penduduk

Pola wilayah berbentuk linear menerus atau dapat disebut pola tulang ikan. Dengan jalan raya yang membelah antara fungsi bangunan yang beraneka ragam seperti pemukiman, fasilitas Umum, area bercocok tanam, maupun pemakaman yang tak sedikit juga di buat berkonsep seperti taman pemakaman milik suatu keluarga tertentu.

g. Infrastruktur

Sudah ada jalan utama yang bisa dilewati kendaraan roda empat, penduduk sekitar sudah menggunakan kendaraan bermotor. Ukuran jalan sekitar 4-6 meter dengan *finishing* aspal.



Gambar 2.6 : penduduk sekitar

Sumber : foto pribadi

h. Kondisi Lumban Binanga sebelum terjadi kebakaran

Kondisi Lumban Binanga sebelum terjadinya kebakaran pada tahun 2016.



Gambar 2.7 : Lokasi lahan sebelum kebakaran

Sumber : google.co.id

2.2.2 Potensi Site

a. Memiliki Image Kawasan Yang Cukup Kuat

Daerah ini sudah dikenali karena kampung adat Batak Toba, dahulu tempat ini digunakan untuk tempat rekreasi. Para wisatawan datang melihat keaslian rumah adat batak Toba. Setelah terbakar kampung ini sepi karena tidak menyisakan apa-apa hanya duka.

b. Lokasi Dekat Dengan Jalur Lintas Sumatera

Lokasi berada di daerah jalur lintas Sumatera, memudahkan untuk menuju kedaerah tersebut.

2.2.3 Permasalahan Site

a. Jauh Dari Kota

Lahan jauh dari kota, butuh sekitar 2 jam untuk ke kota besar. Karena lahan berada di sekitar gunung dan bukit.

b. Minim Penerangan

Lahan memiliki penerangan yang sangat minim, karena pada malam hari rumah penduduk sekitar lampu rumah dipadamkan luar dan dalam bangunan. Lampu jalan tidak begitu banyak sehingga penerangan di jalan kurang baik.

BAB 3

METODE DAN PENDEKATAN DESAIN

3.1 Teori Arsitektur Tradisional Modern

Tradisional adalah sikap dan cara berfikir serta bertindak yang selalu berpegang pada norma dan adat yang ada secara turun temurun. Tradisional berasal dari kata “tradisi” artinya adat kebiasaan turun temurun yang masih dijalankan oleh kelompok masyarakat. Tradisionalisme adalah suatu paham yang berdasarkan pada tradisi (poerwadarminto. 1976)

Rayner Banham pada bukunya yang berjudul “*Age of The Master : A Personal View of Modern Architecture*”, 1978, perkembangan arsitektur modern menekankan pada kesederhanaan suatu desain. Para arsitek pada masa itu menginginkan bangunan rancangannya bersih dari ornamen dan sesuai dengan fungsinya.

Arsitektur Tradisional Modern adalah perkembangan secara bertahap dari arsitektur purba modern (post modern). Bangunan tradisional tetap dapat dirasakan seperti karakter bangunan tradisional, pada intinya purba modern berusaha menghadirkan yang lama dalam bentuk universal (jencks. 1977)

Menurut Charles Jencks, purba modern memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- Aspek warna dan tekstur menjadi elemen desain yang prioritas melekat dalam ruang dan bentuk.
- Aspek dekorasi, ornamen dan elemen-elemen menjadi kelengkapan proses desain dengan melakukan transformasi atas yang kuno.
- Aspek masa lalu (*the past*) dengan menonjolkan fungsi-fungsi simbolis dan bersejarah dalam bentuk dan ruangnya.

Penekanan desain bangunan kampung wisata Batak Toba dirancang berdasarkan pengerahan dan pembelajaran *post modern*.

3.2 Pendekatan Desain Jarak Sosial Adalah Jarak Fisik

Pola permukiman, kampung wisata adat Batak Toba. Mendesain kampung sesuai kebutuhan dengan metode-metode yang membantu dalam proses mendesain dan membangunnya. Kajian arkeologi permukiman dalam dekade terakhir mulai berkembang mengikuti paradigma baru dalam arkeologi pada umumnya yaitu lebih cenderung mengikuti cara pikir pasca-prosesual (post-processual). Rob Wiseman, menyatakan bahwa unsur-unsur permukiman seringkali dilihat sebagai metafora dari sesuatu yang lain. Artinya, unsur-unsur permukiman itu sebenarnya mewakili unsur budaya yang lain. Misalnya, metafora itu diungkapkan dalam pernyataan “jarak sosial adalah jarak fisik” (social distance is physical distance). Dalam permukiman hal itu diwujudkan dalam keletakan setiap tempat atau rumah, sehingga jarak rumah mencerminkan jarak hubungan kekerabatan.



Gambar 3.1 : Ilustrasi perkampungan wisata.

Sumber :google.co.id

Jarak rumah menentukan antar kekerabatan satu rumah dengan rumah yang lain, dengan terciptanya jarak rumah yang tidak terlalu jauh bisa menjalin kekerabatan rumah yang lebih jika antar rumah memiliki jarak yang terlalu jauh.

3.2 Teori kebutuhan : Maslow hierarchy of needs

Manusia memiliki kebutuhan dalam kehidupannya, Abraham Maslow memiliki teori tentang kebutuhan manusia. Manusia memiliki setidaknya 3 kebutuhan dasar dalam hidupnya, yaitu:

a. Kebutuhan fisiologis

Sesuai dengan namanya kebutuhan fisiologis ini berhubungan dengan fisik manusia, hal inilah yang menjadikan kebutuhan paling penting, manusia bisa menjadi hilang fungsi ketika kebutuhan fisiknya tidak terpenuhi dengan baik. Kebutuhan tersebut adalah, kebutuhan oksigenasi untuk bernafas, kebutuhan cairan dalam tubuh manusia, kebutuhan nutrisi, kebutuhan akan istirahat dan tidur, kebutuhan temperatur (25-30c), kebutuhan tempat tinggal yang memberikan perlindungan, dan kebutuhan seks.

b. Kebutuhan keselamatan dan rasa aman

Tidak bisa dipungkiri bahwa di hidup ini manusia butuh rasa aman dan nyaman dengan tujuan memperoleh ketenangan batin.

c. Kebutuhan cinta dan rasa memiliki

Tidak bisa dipungkiri bahwa semua manusia membutuhkan cinta dan rasa memiliki. Pada umumnya manusia ingin mendapatkan sebuah pengakuan, atau diakui dari orang lain dan ingin diterima oleh semua pihak baik teman, keluarga, dan tetangga.

(halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB 4

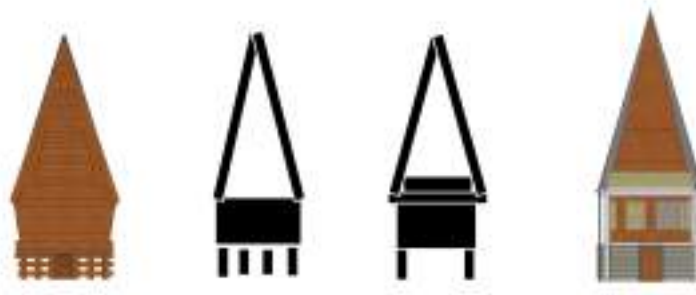
KONSEP DESAIN

4.1 Eksplorasi Formal

4.1.1 Desain Proses

Mengkinikan, memperbarui sesuatu yang lama dengan teknologi yang mengikuti zaman karena mempermudah dalam pembuatan, atau membawa sesuatu yang lama dan memperkenalkan di era zaman yang sudah terkini.

Membawa arsitektur Nusantara ke zaman terkini untuk memperkenalkan kembali dan dipadukan dengan teknologi terkini.



Gambar 4.1 Transformasi bentuk

Sumber : File Pribadi

Mentransformasikan bentuk bangunan dengan membuat bentuk semirip mungkin dan menggunakan struktur bangunan seefisien mungkin. Rumah adat ditransformasikan menjadi 3 tahap yaitu : bentuk dinding dibuat datar tidak miring untuk kemudahan dalam pemasangan, dan menjadi kebutuhan ruang didalamnya, kaki bangunan tidak lagi menggunakan kolom meruang hanya menggunakan beberapa kolom untuk menopang bangunan karena struktur dari teknologi modern, tahap ketiga bangunan menggunakan kaca pada tampak depan bangunan agar bangunan tidak nampak tertutup, anak tangga dihilangkan menjadi pintu untuk kebutuhan mempermudah akses, dan terdapat sosoran untuk teras lantai 2, dari skala bentuk kaki, badan, dan atap mengalami perubahan tinggi dan lebar karena menyesuaikan kebutuhan penghuni.



Gambar 4.2 Bentuk bangunan tradisional dan modern

Sumber : file pribadi

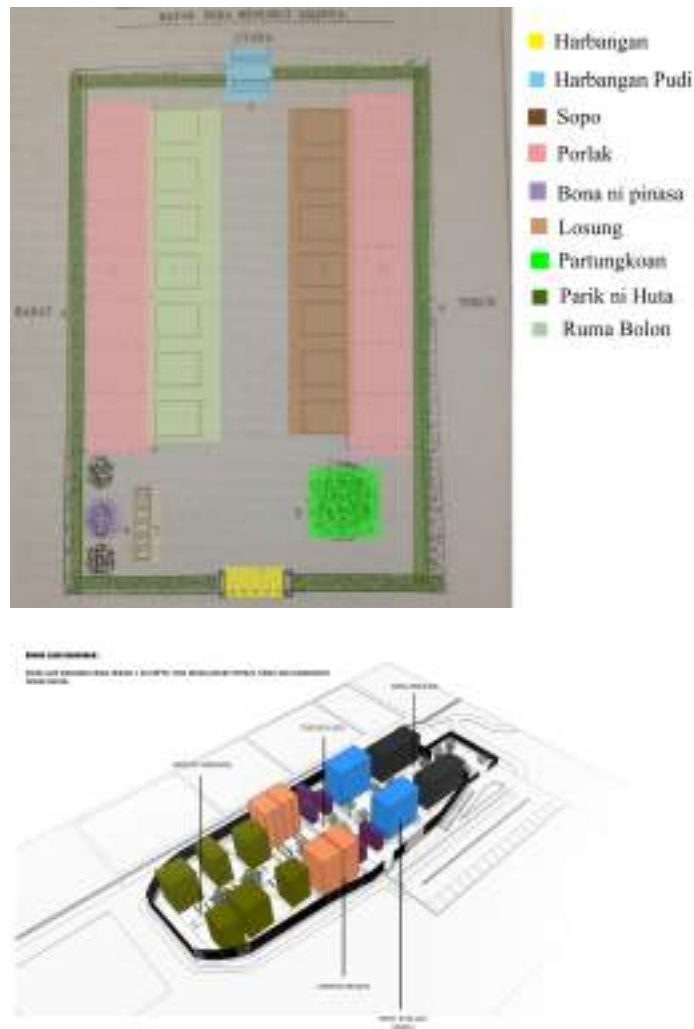
Bagian depan bangunan dibuat sesuai dengan bentuk aslinya, segitiga atap lebih besar dibandingkan badannya. Bagian badan bangunan menggunakan bahan kayu sebagai konstruksi utama bangunan, bangunan dikinikan dengan beton dan baja sebagai rangka utamanya.



Gambar 4.3 Denah bangunan

Sumber : File Pribadi

Denah bangunan pada rumah penduduk dan tempat inap pengunjung memiliki sedikit transformasi bentuk dan fungsi ruangnya, rumah adat memiliki 4 ruang didalam bangunannya yaitu untuk beristirahat tanpa sekat, dan ditengah terdapat tungku untuk memasak dan menghangatkan tubuh, pada bangunan tempat inap pengunjung tradisional masih mempertahankan 4 ruang tidur, tetapi menghilangkan fungsi tungku diganti dengan tempat untuk berkumpul dan untuk makan, pada bangunan inap yang dikinikan, menggunakan 2 ruang untuk tidur, toilet didalam bangunan dan ruang tengah digunakan untuk dapur kecil, pada bangunan ini menggunakan sekat untuk kebutuhan privasi dari penghuninya.



Gambar 4.3 Pola kampung asli dan desain kampung wisata

Sumber : file pribadi

Desain pola kampung menyesuaikan dengan konsep mengkinikan, yaitu memperbaiki atau menambahkan kebutuhan kampung yang difungsikan sekarang dengan yang dulu. Pola kampung zaman dahulu di fungsikan untuk berhuni dan melaksanakan upacara adat, fungsi sekarang ditambahkan dengan tempat hunian bagi wisatawan yang akan berkunjung.

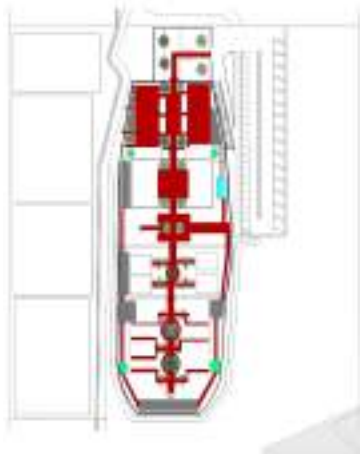


Gambar 4.4 Ruang Luar

Sumber : file pribadi

Konsep ruang luar pada kampung wisata adat Batak Toba tetap mempertahankan nilai keasliannya, pada zaman dahulu terdapat kursi yang dibuat dari batu untuk tempat duduk para raja untuk rapat setiap kepala rumah (*partungkoan*) tempat ini kemudian difungsikan pada kampung wisata untuk ruang luar yang akan menghubungkan satu tempat ketempat yang lain, tetapi bentuk dari tempat duduk ini dikembangkan membentuk lingkaran dan ditengahnya terdapat pohon untuk memberikan naungan pada penggunaanya.

Kampung dibagi menjadi 5 bagian yaitu tempat hunian penduduk asli, tempat hunian kepala adat atau tetua adat, tempat untuk berbelanja aksesoris, tempat hunian modern dengan menyesuaikan kebutuhan manusia sekarang, dan tempat hunian tradisional. Pola kampung dibagi karena menyesuaikan kebutuhannya.



Gambar 4.5 Pola kampung Batak Toba

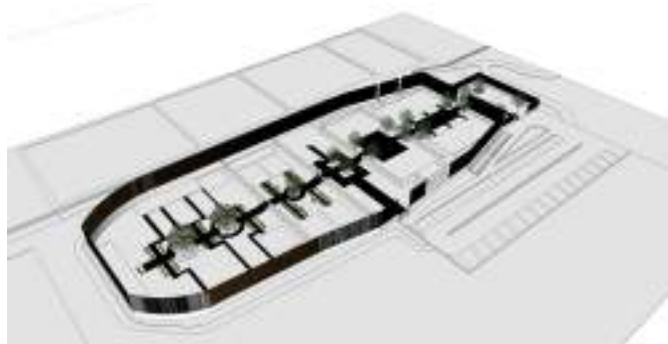
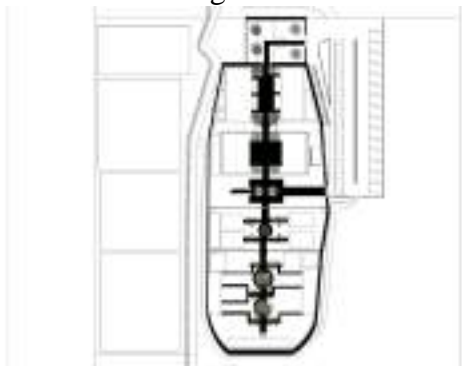
Sumber : File pribadi

Pola kampung didesain berdasarkan konsep lama, pola kampung Batak Toba memiliki pola seperti duri ikan dimana bagian tengah sebagai sirkulasi utama dan di kelilingi rumah yang saling berhadapan.

4.1.2 Konsep Sirkulasi

Konsep sirkulasi difungsikan berdasarkan kebutuhan para penggunanya, pola sirkulasi dibagi menjadi 3 yaitu :

- a. Sirkulasi pengunjung yang menginap di kampung ini. Para pengunjung yang menginap memiliki kegiatan untuk melihat seni dan budaya yang ditampilkan disini dan pengunjung diberikan tempat penginapan yang memiliki 2 jenis yaitu tradisional dan mengkini.



Gambar 4.6 Pola sirkulasi inap

Sumber : file pribadi

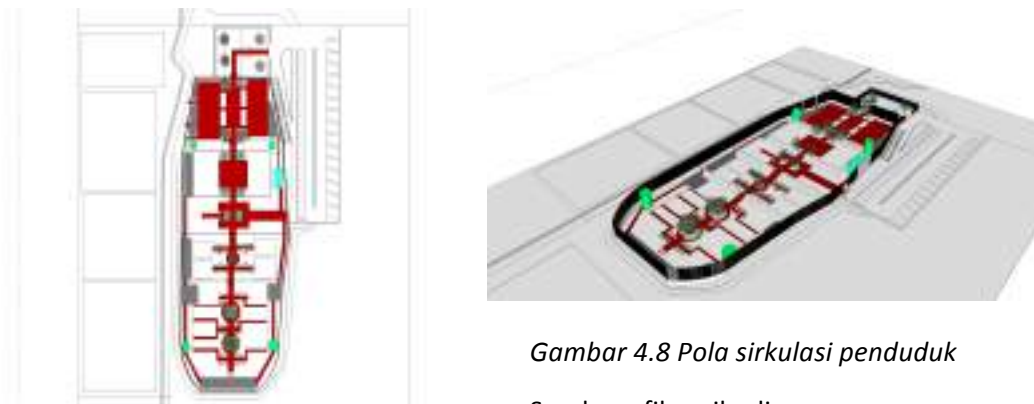
- b. Sirkulasi pengunjung yang tidak menginap di kampung ini. Pengunjung yang tidak menginap mempunyai aktivitas untuk melihat-lihat seni dan budaya yang dimiliki kampung wisata ini, kampung memiliki tempat jual beli untuk aksesoris ciri khas batak Toba.



Gambar 4.7 Pola sirkulasi tidak inap

Sumber : File pribadi

- c. Sirkulasi penduduk, penduduk disini memiliki aktivitas untuk memantau kondisi kelistrikan dan air untuk kebutuhan kampung ini. Penduduk disini mempunyai aktivitas berkebun setiap harinya untuk bahan makan mereka. Kebun penduduk berada dibelakang bangunan, sirkulasi penduduk berada dibelakang bangunan tidak dijalur utama sehingga tidak mengganggu para wisatawan yang datang.



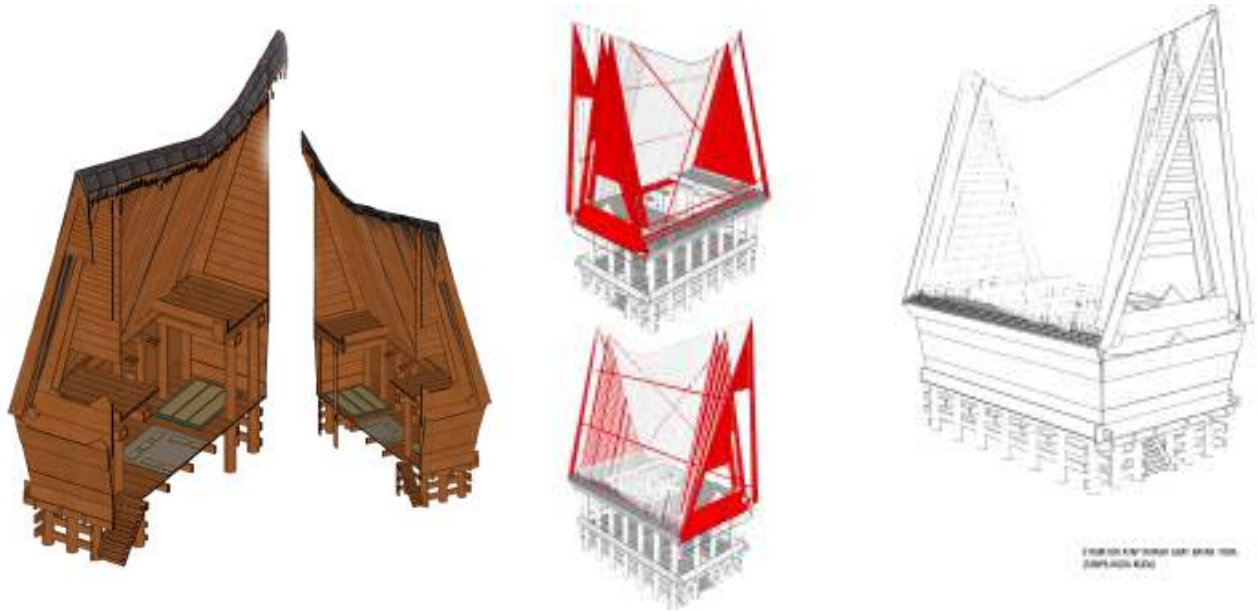
Gambar 4.8 Pola sirkulasi penduduk

Sumber : file pribadi

4.2 Eksplorasi Teknis

4.2.1 Kesplorasi Sistem Struktur

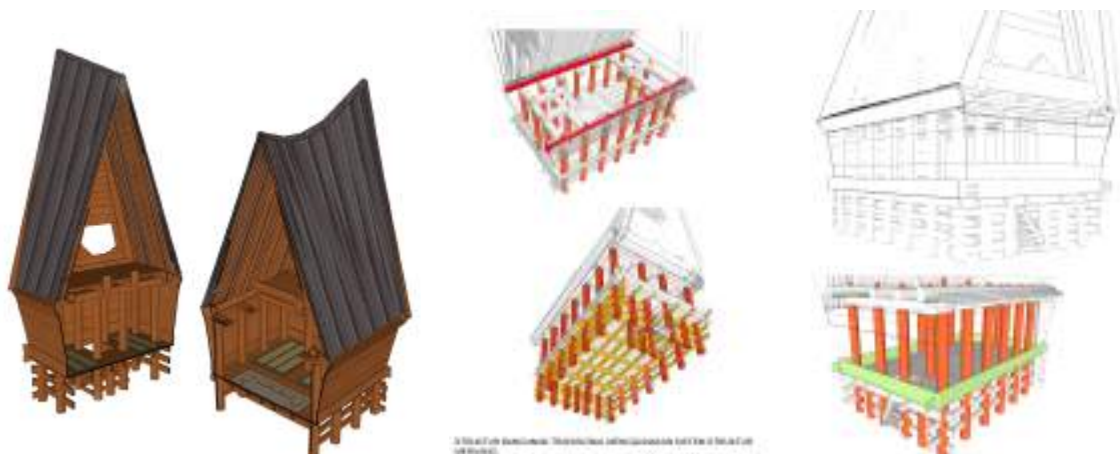
Atap bangunan menggunakan sistem struktur tanpa kuda-kuda dimana segitiga-segitiga bangunan pada atap menopang struktur atap sehingga tidak menggunakan kuda-kuda pada bangunan *modern* sekarang ini. Atap dan badan bangunan rumah tradisional Batak Toba bisa dipisah, karena tidak menggunakan struktur mati.



Gambar 4.9 Struktur atap

Sumber : file pribadi

Badan bangunan menggunakan sistem struktur tiang yang meruang, setiap tiang di kunci dengan kayu horisontal sehingga kuat untuk menahan bangunan.



Gambar 4.10 Struktur badan

Sumber : file pribadi

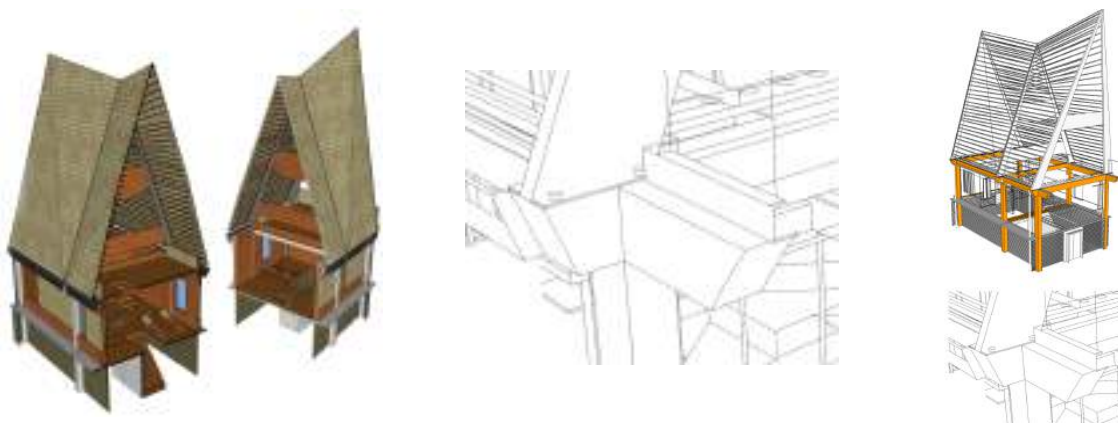
Atap struktur bangunan modern sedikit mengambil konsep bangunan aslinya, yaitu struktur atap meruang tanpa kuda-kuda. Atap dimodifikasi menggunakan rangka baja dan atap genteng, segitiga atap masih dimanfaatkan untuk menopang beban atap. Atap bisa di pisah dengan badan rumah karena menggunakan konsep bangunan lama. Atap dan badan dipisah untuk mempermudah dalam proses perancangan.



Gambar 4.11 Struktur Atap

Sumber : file pribadi

Struktur badan bangunan modern menggunakan konstruksi beton dan baja sebagai penopang bangunan.



Gambar 4.12 Struktur badan

Sumber : file pribadi

4.2.2 Eksplorasi Material

Material yang saya gunakan dikampung ini sebagian besar menggunakan kayu, karena rumah adat paling mendominasi pada kampung ini. Kampung didesain untuk menampilkan keindahan rumah adat dan ditunjang dengan kebutuhan wisata.

Material yang saya gunakan menggunakan material kayu yang berasal dari hutan sekitar kampung, jenis kayu yang digunakan adalah :

- a. Kayu Pinasa (nangka) , tiang untuk menopang beban atap. Melintang horisontal bangunan.



Gambar 4.13 Kayu Pinasa

Sumber : foto pribadi

- b. Kayu Poki (kayu keras) , digunakan untuk tiang utama badan bangunan.



Gambar 4.14 Kayu poki

Sumber : foto pribadi

- c. Kayu Ulin, digunakan untuk membuat ukiran pada bangunan.



Gambar 4.15 Kayu ulin

Sumber : foto pribadi

Material yang digunakan pada rumah mengini menggunakan kayu sebagai nilai estetika ukiran yang tetap dipertahankan dan konstruksi baja sebagai konstruksi utama bangunan.

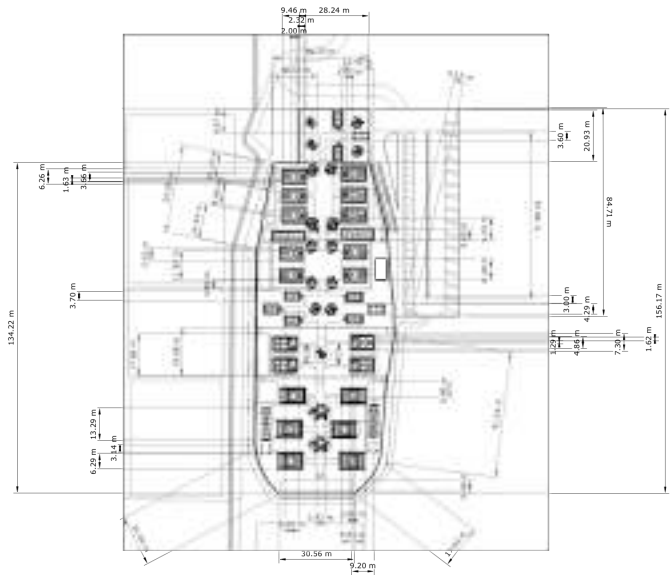


Gambar 4.16 Rumah modern

Sumber : file pribadi

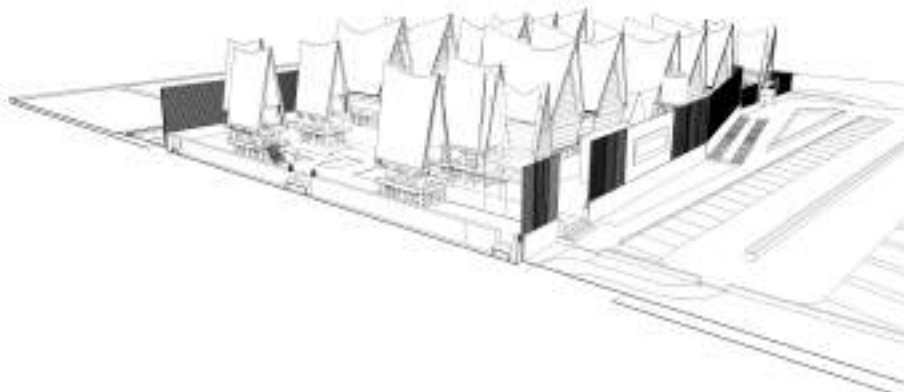
DESAIN

5.1 Eksplorasi Formal



Gambar 5.1 Layout

Sumber : file pribadi





Gambar 5.2 Desain

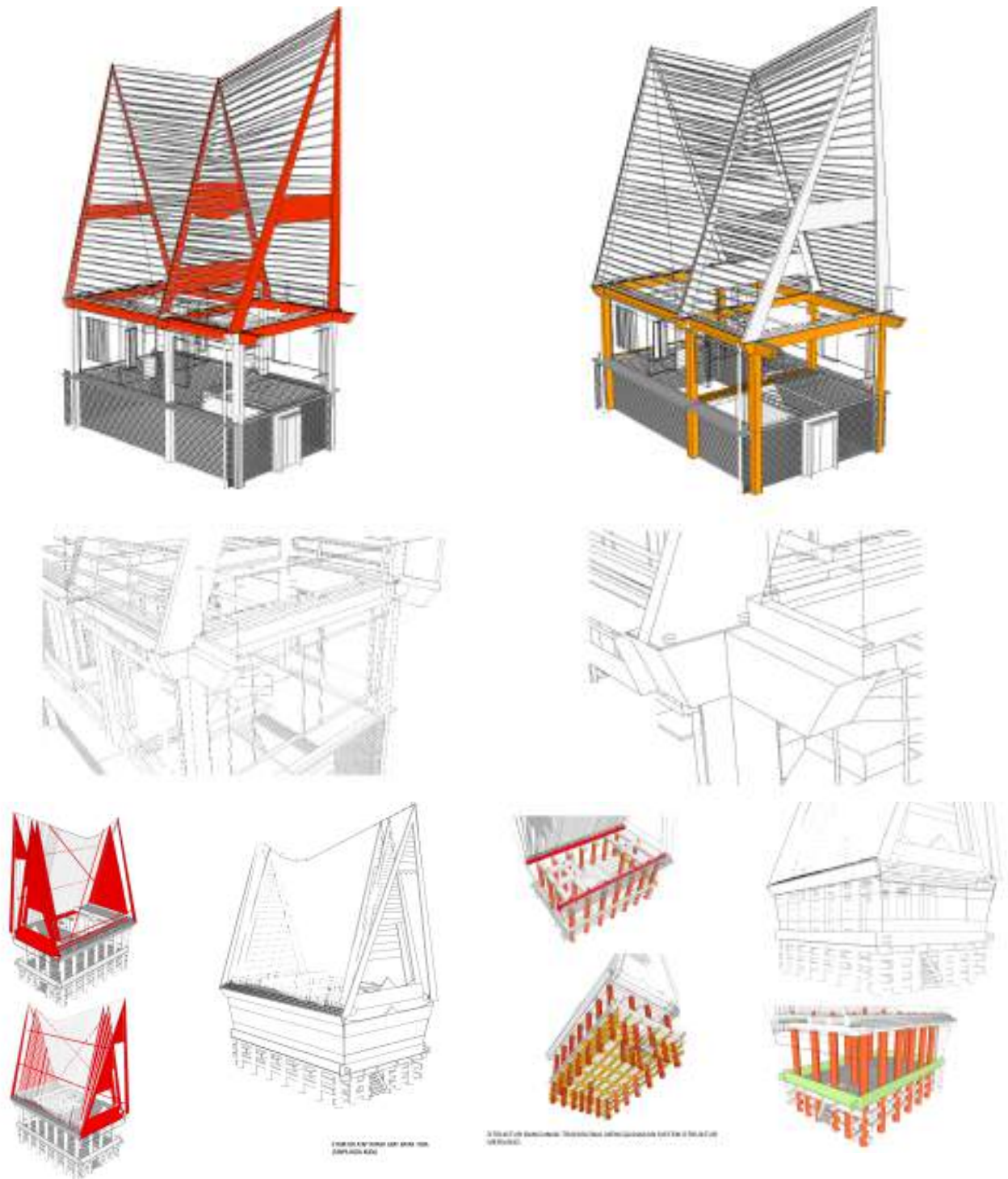
Sumber : file pribadi



Gambar 5.3 Interior

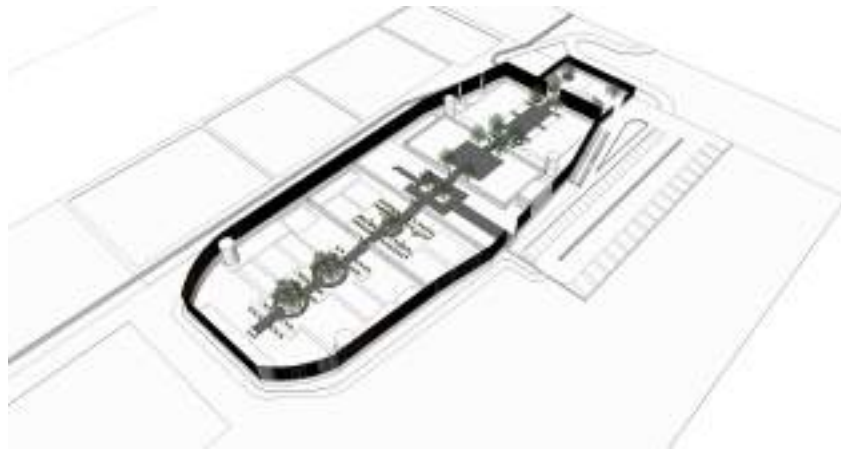
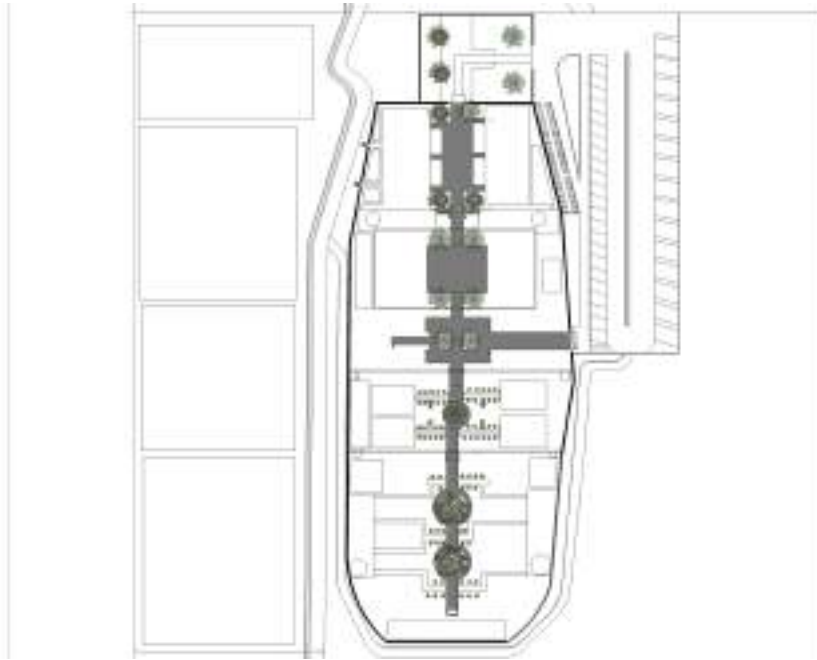
Sumber : file pribadi

5.2 Eksplorasi Teknis



Gambar 5.4 Struktur

Sumber : file pribadi



Gambar 5.5 Eksplorasi teknis

Sumber : file pribadi

BAB 6

KESIMPULAN

Mendesain Kampung Wisata Batak Toba merupakan objek arsitektural yang merespon isu tenggelamnya arsitektur Nusantara, dan budaya Indonesia karena perkembangan zaman, dan mendesain kampung wisata adat yang tanggap atas kebutuhan manusia modern. Konteks yang diambil dalam perancangan ini adalah konteks dimana lokasi kampung adat dimana kampung tersebut hilang karena kebakaran yang pernah terjadi dan menghancurkan semua rumah adat yang ada dikampung tersebut. Dengan pendekatan mengknikan bangunan dan pelestarian rumah adat dengan membangun kembali kampung wisata adat akan menghidupkan kembali kampung tersebut dan melestarikan bangunan adat yang sudah pundah, selain itu kampung ini diberikan sentuhan arsitektural untuk memperkenalkan kembali rumah adat yang sudah hangus.

Bentuk pola kampung asli dikombinasikan dengan sentuhan modern akan memberikan ketertarikan kembali kepada kampung ini, ditambah dengan kombinasi rumah adat dengan teknologi modern untuk menampung kegiatan dan aktifitas yang menyesuaikan kebutuhan manusia modern.

Mendesain bangunan dengan memanusiakan manusia dan mempertahankan adat istiadat setempat akan memberikan pengalaman baru dan pandangan baru tentang bangunan adat. Desain ini dirasa mampu menjawab permasalahan dari lupa akan budaya Batak Toba, hilangnya ilmu arsitektur Nusantara Batak Toba, dan budaya setempat. Desain kampung ini nantinya akan mampu menarik masyarakat untuk datang, beraktifitas saling berinteraksi, dan kebutuhan rekreasi dan edukasi.

DAFTAR PUSTAKA

- (1) Wiseman, Rob. (2016). "Social Distance in Settled Communities the Conceptual Metaphor, Social Distance is Physical Distance, in Action. *Journal of Archaeological Method and Theory*. Springer Verlag.
- (2) Jencks, Charles (1977). *Language of Post Modern Architecture* . Academy editions.
- (3) Prijotomo, Josef (2017). *Prijotomo Benahi arsitektur Nusantara*. Laboratorium Perkembangan Arsitektur, Departemen Arsitektur ITS
- (4) Banham, Rayner (1975) "*Age of The Master : A Personal View of Modern Architecture*", harper and row.
- (5) DRS.DJ. Gultom Rajamarpodang (1992) *Dalihan Na Tolu Nilai Budaya Suku Batak*, Armanda - Medan